



Programa de Educación Continua
Escuela de Posgrado
Universidad Nacional del Altiplano

INTRODUCCIÓN A LA IA GENERATIVA PARA LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA



Resolución Rectoral N° 2368-2024-R-UNA



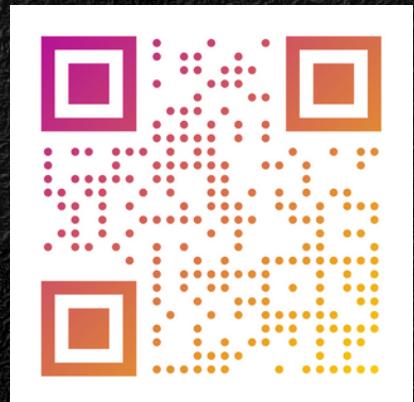
Inscripciones:
<https://cursos.unap.org.pe>



Inicio de clases:
01 de septiembre de 2025

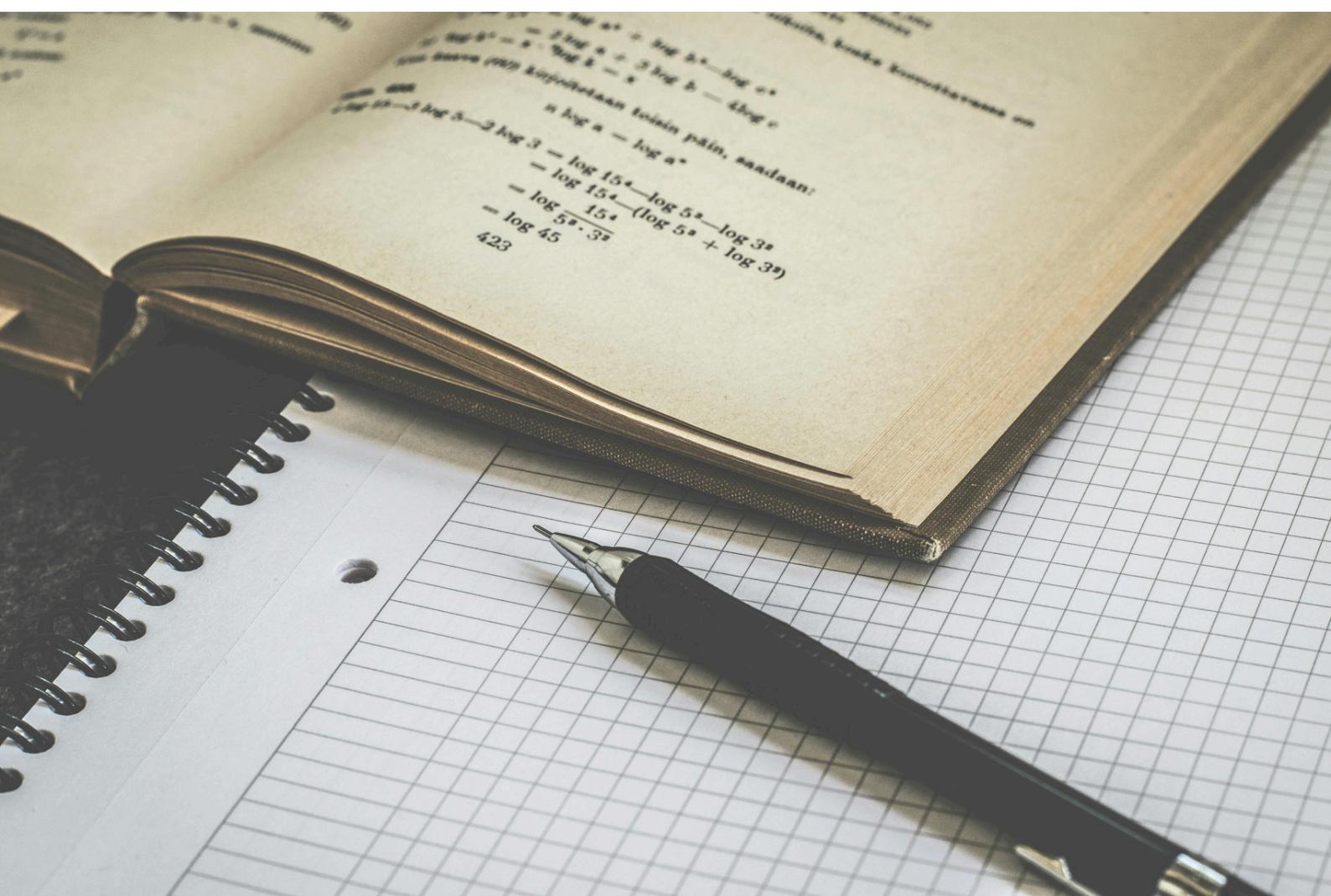


Horario de clases:
lunes y miércoles - 7:00 p.m.



SOBRE EL CURSO

Este curso ofrece una inmersión estratégica y práctica en el uso de la inteligencia artificial generativa en la Educación Superior. Los participantes no solo explorarán los fundamentos conceptuales, sino que desarrollarán flujos de trabajo aplicables a la docencia y la investigación. A través de actividades prácticas semanales, los educadores aprenderán a diseñar materiales, crear evaluaciones auténticas, potenciar su investigación y establecer políticas de uso ético, culminando en un proyecto implementable para su contexto profesional.



UNIDAD 01

Fundamentos y Exploración Práctica de la IA Generativa

Objetivo de la unidad: Comprender los conceptos esenciales de la IA generativa, identificar sus aplicaciones y riesgos en la universidad, y establecer un marco de uso ético y responsable.



¿QUÉ ES LA IA GENERATIVA Y CÓMO NOS PUEDE AYUDAR?

Sesión #01

ITEM	CONTENIDOS
01	Diferencias clave entre IA tradicional y IA Generativa.
02	Funcionamiento básico de los Modelos Lenguaje Natural Generativo (LLM).
03	Identificación de riesgos comunes: sesgos, "alucinaciones" (invención de información) y privacidad de datos.

Actividad individual: Usa Gemini para que te explique un concepto clave de tu asignatura como si fueras un estudiante de primer año. Luego, utiliza Perplexity para preguntarle: "¿Cuáles son los 5 riesgos éticos de usar IA en la educación universitaria?". Reflexiona sobre cómo aplicarías estas herramientas y cómo mitigarías los riesgos.

CREANDO UN MARCO DE USO RESPONSABLE

Sesión #02

ITEM	CONTENIDOS
01	Principios para el uso ético y transparente de la IA: honestidad, originalidad y responsabilidad.
02	Estrategias para la declaración de uso (disclosure) por parte de los estudiantes.
03	Modelos de citación para contenido generado por IA.

Actividad individual: Pídele a la IA que redacte un borrador de un párrafo para tu sílabo. Este párrafo debe explicar a los estudiantes cómo pueden (y cómo no pueden) usar la IA en tu curso y de qué manera deben reportarlo.

UNIDAD 02

Diseño de Cursos y Evaluaciones con IA

Objetivo de la unidad: Aplicar herramientas de IA para optimizar el diseño de unidades didácticas y transformar las evaluaciones tradicionales en experiencias de aprendizaje auténticas.



DISEÑO VISUAL DE UNIDADES DIDÁCTICAS

Sesión #03

ITEM	CONTENIDOS
01	Uso de la IA para generar objetivos de aprendizaje, secuencias temáticas y actividades.
02	Técnicas para organizar visualmente la estructura de un curso.

Actividad individual: Usa Gemini para generar una lista de objetivos, temas y actividades para una nueva unidad de tu curso. Luego, organiza esa información visualmente creando un mapa mental en XMind o Mapify.

TRANSFORMANDO LA EVALUACIÓN CON IA

Sesión #04

ITEM	CONTENIDOS
01	Estrategias de evaluación auténtica que requieren pensamiento crítico en lugar de memorización.
02	Cómo usar la IA para generar rúbricas de evaluación detalladas y justas.

Actividad individual: Toma una pregunta de un examen antiguo. Pídele a la IA que la transforme en una tarea práctica o un estudio de caso que requiera que el estudiante aplique su conocimiento. Luego, pídele que genere la rúbrica para evaluar esa nueva tarea.

UNIDAD 03

La IA como Asistente de Investigación y Creación

Objetivo de la unidad: Utilizar herramientas avanzadas para procesar fuentes de información, acelerar la investigación y crear recursos didácticos multiformato.



TU ASISTENTE DE INVESTIGACIÓN PERSONAL

Sesión #05

ITEM	CONTENIDOS
01	Cómo usar NotebookLM para centralizar y "conversar" con tus documentos de investigación.
02	Técnicas para extraer ideas clave, identificar patrones y generar esquemas para textos académicos.

Actividad individual: Sube 2 o 3 artículos de investigación (en PDF) a NotebookLM. Una vez cargados, hazle preguntas como: "¿Cuáles son las ideas principales de estos documentos?" o "Basado en estas fuentes, sugiéreme un posible esquema para un nuevo artículo".

NOTEBOOKLM: DE FUENTE DE CONSULTA A FÁBRICA DE CONTENIDOS

Sesión #06

ITEM	CONTENIDOS
01	Selección de fuentes efectivas para NotebookLM: PDFs, apuntes y transcripciones de video.
02	Estrategias de prompting para la creación de contenido didáctico a partir de tus fuentes.

Actividad individual Guiada:

1. Alimenta a tu Asistente: Elige un tema central de tu asignatura. Crea un nuevo espacio en NotebookLM y sube de 2 a 4 fuentes clave (PDFs, apuntes, enlace a video de YouTube).
2. Transforma la Información: Una vez procesadas las fuentes, pídele a NotebookLM que genere los siguientes recursos:
 - Una Guía de Estudio que incluya conceptos clave y preguntas de reflexión.
 - Una lista de Preguntas Frecuentes (FAQ) con sus respuestas.
 - La estructura para un Mapa Mental en formato de lista, lista para copiar en XMind.

UNIDAD 04

Integración y Presentación de Proyectos con Agentes IA

Objetivo de la unidad: Consolidar el aprendizaje en un proyecto final y explorar el uso de Agentes de IA para automatizar tareas y crear aplicaciones interactivas.



TALLER DE DESARROLLO DE PROYECTOS CON IA GENERATIVA

Sesión #07

ITEM	CONTENIDOS
01	Metodología para definir un "Project Charter": problema, objetivo, alcance y entregables.
02	Técnicas de prompting avanzado para la creación de documentos largos y coherentes.

Actividad individual: Cada participante se dedicará a desarrollar el cuerpo principal de su proyecto final. Usando Gemini y las ideas de las semanas anteriores, genera el texto completo del proyecto (ej. el guion de la unidad, la redacción de la política, etc.) para tener un borrador estructurado.

APLICACIÓN INTERACTIVA CON AGENTES DE IA (MANUS Y GENSPARK)

Sesión #08

ITEM	CONTENIDOS
01	Diferencia entre un chatbot de IA y un Agente de IA autónomo (planificación y ejecución).
02	Demostración guiada de las interfaces y capacidades de Manus y Genspark.

Actividad individual:

- Tomarás el proyecto desarrollado en la sesión anterior y se lo entregarás a un Agente de IA.
 - Ingresa el objetivo de tu proyecto en Genspark o Manus.
 - Observa el resultado: Genspark podría crear una página web interactiva ("Sparkpage") y Manus podría generar un plan de proyecto detallado.
 - **Cierre y Reflexión:** Cada participante compartirá brevemente el resultado y reflexionará sobre el potencial de los agentes para automatizar y potenciar su trabajo

PONENTE



BIOGRAFÍA



Rubén Darío Cárdenas Espinoza, es docente de la Universidad de Caldas, director del Grupo de Investigación ReNuevaTe Ciencia, Tecnología e Innovación y Líder del Semillero de Investigación TECSIS. Experiencia investigativa y docente en diversas universidades nacionales e internacionales, autor, coautor y evaluador de libros, proyectos de Ciencia, Tecnología e Innovación, del Sistema General de Regalías (SGR), artículos científicos, desarrollo de software y hardware a la medida.

Es PhD(c) en Ingeniería, MSc. en Electrical Engineering. Especializaciones: Gerencia en Finanzas, Interventoría de Proyectos de Telecomunicaciones, Procesos Pedagógicos de la Formación Integral, Ingeniero Electrónica, y Tecnólogo Profesional en Electrónica y Automatización Industrial.

Certificaciones en Inteligencia Artificial (IA), Tecnologías de la Información y la Comunicación y Docencia, experiencia en Educación Virtual, Habilidades Digitales y el uso de Herramientas Tecnológicas. Actualmente, se desempeña como docente de pregrado y posgrado en diversas universidades, tanto nacionales como internacionales.



INFORMACIÓN ADICIONAL



Idioma: Español, Inglés



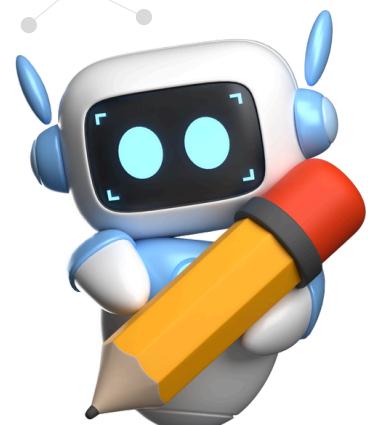
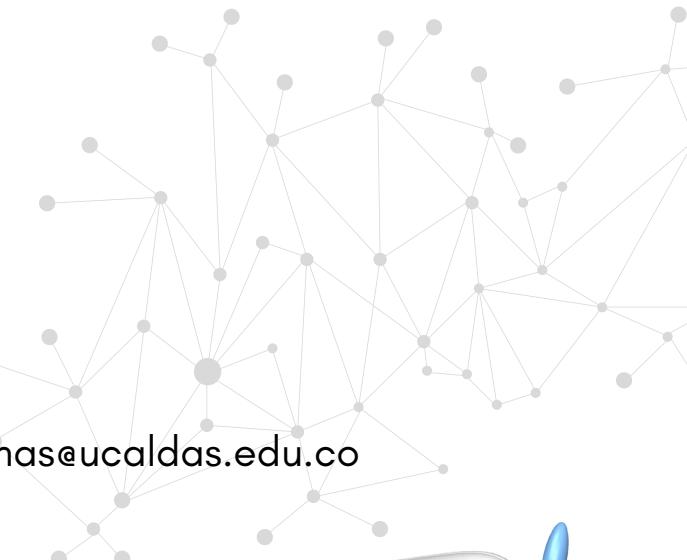
Correo electrónico: ruben.cardenas@ucaldas.edu.co



Número celular: 3164441755



País: Colombia



PRESUPUESTO

1	ESTUDIANTES DE LA EPG	50.00
2	EGRESADOS DE LA EPG	80.00
3	DOCENTES UNAP	50.00
4	PUBLICO EN GENERAL	100.00
5	CERTIFICACION	20.00

MODALIDADES DE PAGO



Tasa UNA

071

POSGRADO

Los pagos pueden realizarse mediante el Banco de la Nación y también a través de la plataforma en línea PAGALO.PE.

Al momento de realizar el pago, indicar el número DNI del participante e incrementar (S/ 1.00) por la comisión del Banco de la Nación / Pagalo.PE.



PROCEDIMIENTO PAGALO.PE

The screenshot shows the Pagalo.pe website interface. At the top, there are logos for Pagalo and Banco de la Nación, along with navigation links for 'Buscar' (Search), 'Mis Tickets' (My Tickets), and a shopping cart icon. A large banner features a smiling man holding a smartphone, with the text '¡Hola Rene!' and 'Nos encanta poder ayudarte. ¿Qué pagamos hoy?'. Below the banner, there's a search bar with the placeholder 'Buscar trámite o entidad' and a dropdown menu showing 'Lo más pagado del día: RENIEC, PJ, MIGRA'. A large red button at the bottom says '¿Tienes prisa? ¡Lo sabemos!'. The footer includes a link to 'https://pagalo.pe'.

1

Acceder a
<https://pagalo.pe>

Seleccionar **Universidad Nacional del Altiplano Puno (UNAP)**

2

A screenshot of a search results page. The search bar contains 'UNAP'. Below it, two options are listed: 'Conceptos de pago - Universidad Nacional de la Amazonía Peruana (UNAP)' and 'Conceptos de pago - Universidad Nacional del Altiplano Puno (UNAP)'. The second option is highlighted with a green background.

CONCEPTOS DE PAGO - UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO PUNO (UNAP)

Opción de pago

Particular/Otros

SIGUIENTE

3

4

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO PUNO

CONCEPTOS DE PAGO - UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO PUNO (UNAP)

Concepto

0071-DERECHO ADMISSION POSGRADO

Tipo de documento

DNI